

**Dinamika Gender Di Balik Profesi Joki Game Online Mobile  
Legends: Bang Bang Di Kecamatan Buduran, Kabupaten  
Sidoarjo**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk  
memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial  
(S.Sos) dalam bidang Sosiologi



**Oleh :**

**TAUFIQ ILOHAM FIRMANSYAH HARDIKA**

**NIM: 10010320028**

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**TAHUN 2025**

## PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

*Bismillahirrahmanirrahim,*

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Taufiq Ilqham Firmansyah Hardika

NIM : 10010320028

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : **"Dinamika Gender Dibalik Profesi Joki *Game Online Mobile Legends*: Bang bang di Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo"**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan pada Lembaga Pendidikan manapun untuk mendapatkan gelar akademik.
2. Skripsi ini benar-benar hasil karya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atau karya orang lain.
3. Apabila skripsi ini kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi yang terjadi.

Surabaya, 26 September 2025

Yang menyatakan,



Taufiq Ilqham Firmansyah Hardika

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Setelah memeriksa dan memberikan arahan terhadap proposal skripsi yang ditulis oleh :

Nama : Taufiq Ilqham Firmansyah Hardika

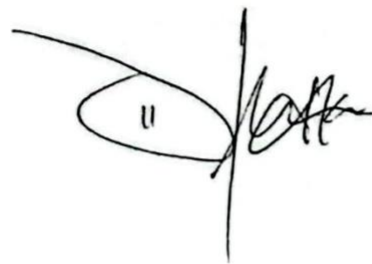
NIM : I0010320028

Program Studi : Sosiologi

Yang Berjudul : "Dinamika Gender Dibalik Profesi Joki Game Online Mobile Legends: Bang bang di Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo" saya berpendapat bahwa proposal skripsi tersebut dapat diajukan untuk diujikan.

Sidoarjo, 17 Maret 2025

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'M' followed by a series of loops and a vertical line extending downwards.

Masitah Effendi, M.Sosio.

NIP : 199105172020122027

### PENGESAHAN

Skripsi oleh Taufiq Ilqham Firmansyah Hardika dengan judul *Dinamika Gender Dibalik Profesi Joki Game Online Mobile Legends: Bang bang di Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo* telah dipertahankan dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 26 September 2025,

Tim Penguji Skripsi

Penguji I



Masitah Effendi, M.Sosio.  
199105172020122027

Penguji II



Amal Taufiq, S.Pd, M.Si  
197008021997021001

Penguji III



Dr. Iva Yulianti Umdatul Izzah, M.Si  
197607182008012022

Penguji IV



Dr. Dwi Setianingsih, M.Pd.I  
197212221999032004

Surabaya, 26 September 2025

Menegaskan,  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik  
Dekan



Prof. Dr. H. Abdul Chalik, M.Ag.  
NIP. 197306272000031002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Taufiq Ilqham Firmansyah Hardika  
NIM : 10010320028  
Fakultas/Jurusan : FISIP/SOSIOLOGI  
E-mail address : taufiq.280116@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

Dinamika Gender di Balik Profesi Joki Game Online Mobile Legends: Bang Bang di Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Januari 2026

Penulis



( Taufiq Ilqham Firmansyah Hardika )  
nama terang dan tanda tangan

## ABSTRAK

**Taufiq Ilqham Firmansyah Hardika.** “Dinamika Gender Di Balik Profesi Joki Game Online Mobile Legends: Bang Bang di Kecamatan Buduran Kabupaten Sidoarjo” Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dinamika gender yang terjadi antara joki game online laki-laki dan perempuan serta bagaimana konstruksi sosial mengenai pembagian peran dalam komunitas joki Mobile Legends di Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo. Dalam komunitas game online, terutama pada jasa joki, terdapat stereotip dan pembagian peran yang tidak lepas dari pengaruh norma sosial dan ekspektasi terhadap gender. Perempuan seringkali ditempatkan pada role tertentu seperti midlane atau support karena dianggap lebih cocok, sedangkan laki-laki lebih dipercaya memainkan role yang kompleks seperti *jungler* atau core. Pembagian ini mencerminkan adanya konstruksi sosial yang terus direproduksi melalui praktik berulang dalam komunitas joki.

Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan metode Studi kasus. Subjek penelitian ini di tentukan dengan purposive sampling, yaitu penjoki dan pemain. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang di himpun di analisis melalui reduksi data, penyajian data, verifikasi atau penarikan kesimpulan. Kemudian untuk mengecek pencermatan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber data.

Penelitian ini menunjukkan bahwa dinamika gender dalam profesi joki game online melibatkan proses adaptasi sosial dan konstruksi peran. Dalam interaksi tim, joki perempuan dan laki-laki melewati proses penerimaan, penyesuaian peran, hingga pembentukan kerja sama. Sementara itu, konstruksi gender dalam komunitas joki dibentuk melalui norma yang cenderung menempatkan perempuan pada role tertentu seperti support/midlane. Namun, hal ini mulai dilawan dengan pembuktian kemampuan oleh joki perempuan, yang menunjukkan bahwa pembagian peran dapat dinegosiasikan ulang berdasarkan skill, bukan gender. Artinya, identitas gender dalam komunitas joki bersifat dinamis dan terbentuk melalui praktik berulang dalam interaksi profesional.

Kata Kunci : Dinamika Gender, joki game online, Mobile Legends.



## **ABSTRACT**

**Taufiq Ilqham Firmansyah Hardika.** *“Gender Dynamics Behind the Online Game Jockey Profession in Mobile Legends: Bang Bang in Buduran District, Sidoarjo Regency.” Sunan Ampel State University Surabaya, 2025.*

*This research aims to understand the gender dynamics that occur between male and female online game jockeys and how social constructions regarding role distribution in the Mobile Legends jockey community in Buduran District, Sidoarjo Regency are formed. In the online gaming community, especially in the jockey service, there are stereotypes and role distributions that are influenced by social norms and gender expectations. Women are often placed in certain roles such as midlane or support because they are considered more suitable, while men are more trusted to play more complex roles such as jungler or core. This distribution reflects a social construction that continues to be reproduced through repeated practices within the jockey community.*

*The research employs a qualitative method using a study case approach. The subjects of this study are determined through purposive sampling, namely jockeys and players. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The collected data is analyzed through data reduction, data presentation, verification, or conclusion drawing. To check the validity of the data, source triangulation is used.*

*This research shows that gender dynamics in the online game jockey profession involve processes of social adaptation and role construction. In team interactions, both female and male jockeys go through processes of acceptance, role adjustment, and the formation of cooperation. Meanwhile, the gender construction within the jockey community is shaped by norms that tend to place women in certain roles such as support/midlane. However, this is beginning to be challenged by the demonstration of capabilities by female jockeys, showing that role distribution can be renegotiated based on skill, not gender. This means that gender identity within the jockey community is dynamic and formed through repeated practices in professional interactions.*

**Keywords:** *Gender Dynamics, online game jockey, Mobile Legends.*

## DAFTAR ISI

|                                                                 |             |
|-----------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>                             | <b>ii</b>   |
| <b>PENGESAHAN .....</b>                                         | <b>iii</b>  |
| <b>MOTTO .....</b>                                              | <b>iv</b>   |
| <b>PERSEMBAHAN .....</b>                                        | <b>v</b>    |
| <b>PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI.....</b>     | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK.....</b>                                             | <b>vii</b>  |
| <b><i>ABSTRACT</i>.....</b>                                     | <b>viii</b> |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                      | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                          | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                       | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                       | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I.....</b>                                               | <b>1</b>    |
| <b>PENDAHULUAN .....</b>                                        | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah.....                                  | 1           |
| B. Rumusan Masalah.....                                         | 8           |
| C. Tujuan Penelitian .....                                      | 9           |
| D. Manfaat Penelitian .....                                     | 9           |
| E. Definisi Konseptual.....                                     | 10          |
| a. Konstruksi Gender.....                                       | 10          |
| b. Profesi Joki Game Online .....                               | 11          |
| c. Mobile Legends Bang Bang .....                               | 12          |
| F. Sistematika Pembahasan.....                                  | 13          |
| <b>BAB II.....</b>                                              | <b>16</b>   |
| <b>PERSPEKTIF TEORETIK.....</b>                                 | <b>16</b>   |
| A. Stereotipe .....                                             | 16          |
| B. Pembagian tugas dalam joki game Mobile Legend Bang Bang..... | 22          |
| C. Penelitian Terdahulu .....                                   | 24          |



|                                                                                                                                                 |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| D. Prespektif Teoretis .....                                                                                                                    | 33        |
| 1. Performativity Gender.....                                                                                                                   | 33        |
| 2. Relevansi Teori dengan Fenomena .....                                                                                                        | 35        |
| <b>BAB III .....</b>                                                                                                                            | <b>38</b> |
| <b>METODE PENELITIAN.....</b>                                                                                                                   | <b>38</b> |
| A. Jenis Penelitian .....                                                                                                                       | 38        |
| B. Situasi Sosial / Konteks Sosial .....                                                                                                        | 39        |
| C. Tahap-Tahap Penelitian .....                                                                                                                 | 40        |
| D. Teknik Pengumpulan Data .....                                                                                                                | 42        |
| E. Teknik Analisis Data .....                                                                                                                   | 47        |
| F. Teknik Keabsahan Data.....                                                                                                                   | 48        |
| <b>BAB IV .....</b>                                                                                                                             | <b>51</b> |
| <b>TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>                                                                                                   | <b>51</b> |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....                                                                                                        | 51        |
| B. Proses Terbentuknya Konstruksi Sosial Mengenai Profesi Joki <i>Game Online</i><br>Dalam Konteks Gender .....                                 | 54        |
| C. Hubungan Sosial Antara Joki <i>Game Mobile Legends</i> : Bang Bang Laki-laki<br>Dan Joki <i>Game Mobile Legend</i> Bang Bang Perempuan ..... | 70        |
| <b>BAB V .....</b>                                                                                                                              | <b>83</b> |
| <b>PENUTUP.....</b>                                                                                                                             | <b>83</b> |
| A. Kesimpulan .....                                                                                                                             | 83        |
| B. Saran .....                                                                                                                                  | 84        |

## DAFTAR TABEL

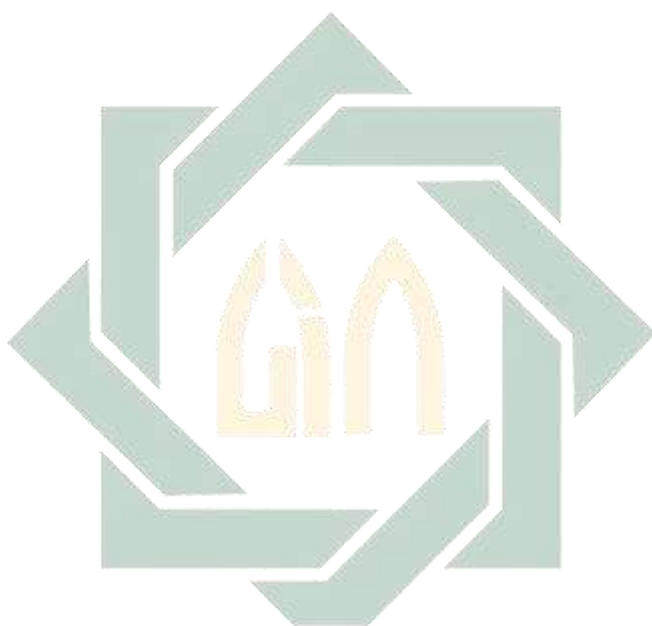
|                              |    |
|------------------------------|----|
| Tabel 1. Data Informan ..... | 44 |
|------------------------------|----|



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

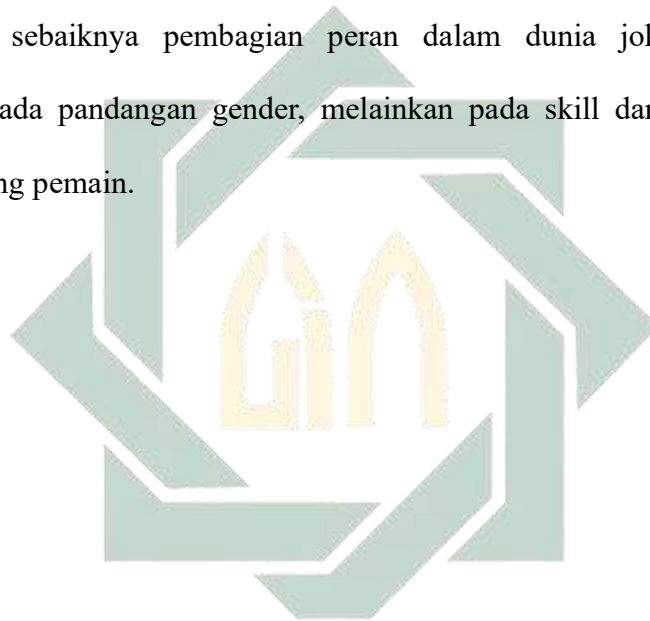
## DAFTAR GAMBAR

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| Gambar 1.Lane/Posisi.....                | 62 |
| Gambar 2. tiktok @delia .....            | 66 |
| Gambar 3. Job Joki Perempuan .....       | 67 |
| Gambar 4. Hasil Order Joki Support ..... | 68 |
| Gambar 5. E-sport Girl .....             | 69 |



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

unggul dan pantas memegang peran utama seperti jungler atau core. Sementara joki perempuan sering dianggap cocok di posisi support atau midlane. Padahal, kemampuan bermain tidak ditentukan oleh jenis kelamin, tetapi oleh seberapa sering seseorang berlatih, seberapa dalam pemahaman mereka terhadap permainan, dan bagaimana mereka bekerja sama dalam tim. Karena itu, sebaiknya pembagian peran dalam dunia joki tidak lagi didasarkan pada pandangan gender, melainkan pada skill dan pengalaman masing-masing pemain.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Al-Muhib, M. Y., & Jacky, M. 2024. Rasionalitas Menjadi Menjadi Joki Game Mobile Legend di Sidoarjo. *Paradigma*, 13(2).
- Akhmad Syakir, Luzman. 2019. "Penerimaan Khalayak Perempuan terhadap Game Online (Studi Kasus Pada Komunitas CMD Mobile

- Legends di Kota Bandung).” Skripsi Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aini, Eka Nur. 2015. Pengaruh Efikasi Diri dan Persepsi Terhadap Minat Menjadi Guru Ekonomi Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi 2015 Unesa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan* 2, no. 2.
- Abdussamad, Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Disunting oleh Patta Rapanna.
- Afifah, N. 2024. Mengkaji Ulang Stereotip Gender: Eksplorasi Stereotip Gender dalam Konteks Budaya Matrilineal Minangkabau. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya* 26, no. 1.
- Butler, Judith. 1990. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.
- Dionchi, Pramana Herjati Putra, dan Nanda Harda Pratama. 2022. Proses Transisi Pemuda Penjoki Mobile Legends di Kota Malang dalam Konteks Masyarakat Risiko. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis* 7, no. 2.
- Ete, Elizabeth Veronica, dkk. 2023. Gender dan Konstruksi Perempuan dalam Agama: Pentingnya Kesetaraan Gender untuk Penghapusan Sistem Patriarki. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer* 1, no. 2.
- Fransiska I. R. Dewii dan Muhammad Idrus, 2021, *Konstruksi Gender dalam Budaya* (Tesis, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta).

- Husniyah, dkk. 2024. Rasisme dan Gender dalam Game Online: Interseksi Diskriminasi dalam Komunitas Virtual. Dalam Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya.
- Hutama, Nurizky Adhi, dan Budi Irawanto. 2024. “Menjadi Sesuatu yang Berbeda: Studi Gamer Perempuan di Yogyakarta.” Jurnal Media dan Komunikasi Indonesia 3, no. 1.
- Inayah, Zuni Rohmatul, dan Agus Machfud Fauzi. 2024. Pembebasan Seksualitas dan Gender dalam Film *The Danish Girl*: Studi Analisis Teori Performativitas Judith Butler. Paradigma 13, no. 1.
- Khoiri, N. F. 2021. Dampak Bermain Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo). Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.
- Karama, Sartika A., dan Imam Mashudi. 2025. Karakteristik Afektif. Journal of Education and Culture (JEaC) 3, no. 1.
- Mahrus Ali dan Mahmudah. 2021. Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend melalui Sosial Media Perspektif Fatwa DSN Nomor 62 DSN-MUI/XII/2007 tentang Ju'alah. Rechtenstudent Journal 2, no. 2.
- Maghfuri, Ahmadannuha. 2018. “Representasi Perempuan pada Game Dota 2.” Skripsi, Universitas Airlangga.
- Manurung, Dahlia. 2019. Hubungan Antara Stereotip Gender Wanita dengan Persepsi Terhadap Kepemimpinan Wanita pada Badan



- Koordinasi Pemuda Advent Senior Kota Medan. Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area.
- Pramesty, Brigietta Irna. 2021. Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan. Jurnal Ilmu Komunikasi 4, no. 2.
- Retnawati, Heri. 2017. Teknik Pengambilan Sampel. Staffsite UNY.
- Rizal Alexander. 2024. Representasi Karakter Perempuan dalam Game Online (Studi Semiotika tentang Representasi Karakter Perempuan dalam Game Online Mobile Legend Versi 1.2.56.2551).
- Sudiana, N. A. P., & Sari, R. P. 2023. Tidak Kompeten! Bagaimana Laki-Laki Memandang Perempuan Dalam Game Online Valorant. Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik, 3(2).
- Suharnanik. Sosiologi Gender. 2023. Surabaya: UWKS Press.
- Setiawan, Muhammad Alif. 2020. Perjuangan Perempuan dalam Game Online: Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam Dominasi Pria di Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia. Skripsi, Universitas Islam Indonesia.
- Widodo, Nurudin, dan Diah Yutanti. 2021. “Kesetaraan Gender dalam Konstruksi Media Sosial.” Jurnal Komunikasi Nusantara 3, no. 2.
- Yunita, Harti Puspa. 2023. Kesenjangan Gender dalam Komunitas Virtual Game Online PlayerUnknown BattleGround Mobile. Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

## WEBSITE

<https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5749764/pemain-Game-di-indonesia-makin-meningkat-Mobile-Legends-bang-bang-jadi-Mobile-Game-terpopuler> (Diakses pada tanggal 10 Februari 2025 pukul 21.47 WIB)

Arti Profesi di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

<https://akuntansi.uma.ac.id/2023/10/06/pengertian-profesi-profesional-dan-kode-etik/#:~:text=Profesi:%20Profesi%20adalah%20suatu%20pekerjaan,harus%20diikuti%20oleh%20para%20anggotanya>. Diakses pada tanggal 20 Februari

[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.garuda.website/blog/bisnis-joki-game/&ved=2ahUKEwikjaqBivuLAXXHVmwGHdkKLaEQFnoECCEQAQ&usg=AOvVaw0Sk3\\_JjNxmABAOQAVbAe\\_y](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.garuda.website/blog/bisnis-joki-game/&ved=2ahUKEwikjaqBivuLAXXHVmwGHdkKLaEQFnoECCEQAQ&usg=AOvVaw0Sk3_JjNxmABAOQAVbAe_y), di akses pada tanggal 20 Februari 2025

[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://tafsirweb.com/12941-surat-az-zalزالah-ayat7.html&ved=2ahUKEwjK57z6squPAxV3yJgGHauRCl8QFnoECEwQAQ&sqi=2&usg=AOvVaw2F8HNgkZyi1hYsS3GB6-\\_6](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://tafsirweb.com/12941-surat-az-zalزالah-ayat7.html&ved=2ahUKEwjK57z6squPAxV3yJgGHauRCl8QFnoECEwQAQ&sqi=2&usg=AOvVaw2F8HNgkZyi1hYsS3GB6-_6), diakses pada tanggal 10 Agustus 2025

## Wawancara

Hasil wawancara dengan Bintang pada tanggal 10 April 2025

Hasil wawancara dengan Celara pada tanggal 19 April 2025

Hasil wawancara dengan Kelvi pada tanggal 10 April 2025

Hasil wawancara dengan Khansa pada tanggal 12 April 2025

Hasil wawancara dengan Rendy pada tanggal 10 April 2025

Hasil wawancara dengan Sari pada tanggal 12 Mei 2025

Hasil wawancara dengan Viky pada tanggal 20 April 2025

Hasil wawancara dengan Yulia pada tanggal 25 juli 2025

Hasil wawancara dengan Zahra pada tanggal 10 Mei 2025

Hasil wawancara dengan Zidan pada tanggal 20 April 2025



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA

Lampiran

### Dokumentasi Wawancara

